THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM GAMES

CD-ROM

Lucasfilm Games® Presenta

The Secret of Monkey Island™

Version en español

Indice

Lea esto primero... ¡es importante! 4

Sobre The Secret of Monkey Island 5

Inicio del juego 6

- Los controles del cursor 7
- Los controles del teclado 7

El juego 8

- Cosas que debes probar en el pueblo de Mêlée 10
- Habla con los personajes 11

Las teclas de funciones/Instruciones para almacenar y cargar 12

- Como almacenar 12
- Como cargar 12

Nuestra filosofía sobre el diseño de juegos 14

Algunas sugerencias 15

The Secret of Monkey Island™

Creado y diseñado por Ron Gilbert

Escrito y programado por Dave Grossman, Tim Schafer y Ron Gilbert

Fondos por Steve Purcell, Mark Ferrari y Mike Ebert

Animación por Steve Purcell, Mike Ebert y Martin Cameron

Música original por Michael Land, Barney Jones, Andy Newell (de earwax Productions) y Patrick Mundy

Sistema de programción "SCUMM" por Ron Gilbert, Aric Wilmunder y Brad Taylor

Producido por Gregory D. Hammond

Vicepresidente de Lucasfilm Games y Gerente General, Stephen D. Arnold

Director Gerente, Doug Glen

Director de Operaciones, David Fox

Director de Marketing, Stacey Lamiero

Relaciones Públicas, Betsy Irion

Soporte Administrativo por Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel y Lisa Star

Principales controladores, Judith Lucero y Kirck Roulston

Diseño del paquete por Catherine Flanders

Fondo del paquete por Peggy Skycraft

Ilustrado por Steve Purcell

Diseño del paquete coordinado por Lyza Swearingen Latham

Diseño del manual por Mark Shepard

Diseño del manual CD por Caroline Rennard

Gracias a Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor, Carolyn Knutson y Darren Johnson

Gracias en especial a George Lucas

The Secret of Monkey Island, los nombres de los personajes y todos los demás elementos del juego de fantasía son marcas registradas de LucasArts Entertainment Compan.™ y © 1990 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Versión CD-ROM, TM y © 1992 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados.

Lea esto primero... ¡es importante!

Aunque hayas jugado otros juegos de Lucasfilm, existen diferencias en el juego **The Secret of Monkey Island** que has de tener en cuenta.

El interface usado en este juego incluye un elemento de "auto-resalte" que resalta, es decir, ilumina el verbo apropiado cuando el cursor se sitúa sobre un objeto útil o interesante en la pantalla. Por ejemplo, cuando el cursor toque una puerta que pueda abrirse, el verbo **Abrir** se iluminará en la pantalla. Pulsando el botón de control de la derecha (o el segundo botón) o un botón equivalente (ver la tarjeta de referencia para más información), podrás llevar a cabo de forma automática una de las acciones que esté iluminada; en este caso, abrir una puerta. No te preocupes, ya que ¡esto no te dará pistas sobre cómo solucionar los misterios del juego!

No tendrás que pulsar el botón "dos veces" para usar un objeto (o cualquier otra cosa) o para activarlo. Durante el juego, sólo has de pulsar el botón controlador una vez.

Sobre The Secret of Monkey Island

En **The Secret of Monkey Island** jugarás el papel de Guybrush Threepwood, un muchacho que acaba de llegar a la costa de Mêlée Island (en algún lugar del Caribe). Los viajes de nuestro ingenuo héroe le han llevado a Mêlée Island en busca de su única ambición: ser un fiero y sanguinario espadachín **Pirata**. Guybrush ignora los extraños acontecimientos que han estado ocurriendo en los alrededores de Mêlée Island y en la aún más misteriosa Monkey Island. Según se adentra en un remolino de misterio, Guybrush pronto se dará cuenta de que las cosas no transcurren como él pensaba, que incluso los piratas sanguinarios pueden tener miedo y que convertirse en pirata no consiste sólo en saber usar una espada y beber.

Aquí es donde tú entras en acción... Tú controlas las acciones de Guybrush en su exploración por Mêlée Island y luego en Monkey Island. En Mêlée Island, Guybrush tendrá que demostrar que es capaz de convertirse en un pirata mediante **las tres pruebas**. Según vayáis completando estas pruebas, Guybrush y tú aprenderéis mucho sobre la vida de los piratas y sobre la cultura local. ¡Pero no te sorprendas si descubres que algunas de las personas que vayas conociendo son un tanto anacrónicas!

Si este es tu primera aventura gráfica, prepárate para un emocionante desafío. Sé paciente incluso si te cuesta resolver un misterio. Si te atascas, posiblemente tengas que resolver otro misterio o encontrar y usar un objeto antes de poder solucionar el misterio en cuestión. ¡Pero mantente firme y **usa tu imaginación** para que Guybrush y tú descubráis... **The Secret of Monkey Island!**

Inicio del juego

Para que puedas disfrutar tanto de la música como de los efectos de sonido del juego, necesitarás dos juegos de altavoces o un mezclador de audio que te permitareproducir la música y los efectos de sonido. Si tienes sólo un juego de altavoces, recomendamos que lo conectes al mismo tiempo al CD-ROM y que disfrutes de la música.

1 Al aparecer el indicador DOS, cambia la dirección del disco a tu unidad CD. (Por ejemplo, si tu unidad CD es la unidad S, teclea **S:** y pulsa **ENTER**).

2 Teclea **MONKEY** y pulsa **ENTER**. El juego se carga automáticamente. Mientras se carga, el programa verifica si tienes instalados una unidad de ratón o un joystick, y configura el juego según corresponda.

3 Después de cargar el juego, selecciona uno de los cinco idiomas que aparecen en la parte inferior de la pantalla, moviendo el cursor con la tecla de **TAB** hasta llegar al idioma deseado y pulsando la tecla de **ENTER**. Si tienes un ratón, pulsa sobre el idioma deseado una vez y verás que aparecerá iluminado. Pulsa dos veces más y el juego comenzará en el idioma que has seleccionado.

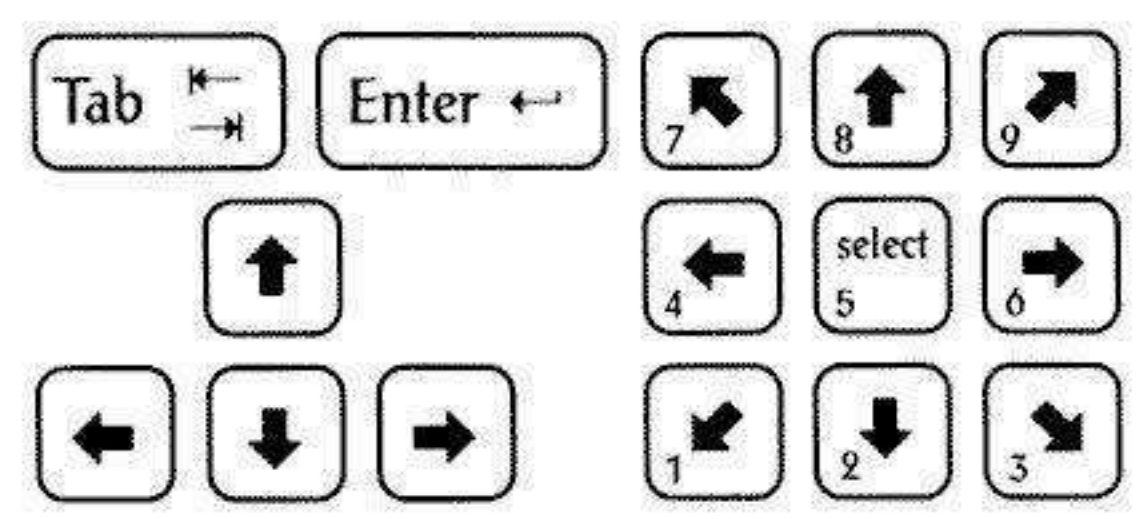
4 Otra forma de seleccionar idiomas y de comenzar el juego es teclear **CD**, seguido de un **ESPACIO** y el idioma que desees. Escoge de entre English, French, German, Italian, o Spanish. Luego, pulsa la tecla de **RETURN**. Teclea **MONKEY** seguido de un **ESPACIO** y un signo de interrogación (?) y pulsa de nuevo la tecla de **RETURN**. Por ejemplo:

CD French RETURN
Monkey ? RETURN

Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla y el juego comenzará en el idioma que ha seleccionado.

Los controles del cursor

Para controlar el cursor con el teclado, usa o bien las teclas de flechas o el teclado numérico.



Usa la tecla **ENTER** o la **5** para seleccionar objetos de la pantalla y usarlos en la línea de mensajes, como también para seleccionar una línea de diálogo en una conversación. Pulsa la tecla de **TAB** para usar un verbo iluminado con el objeto que señala el cursor.

Puedes usar un ratón para controlar el cursor si has instalado una unidad de ratón compatible. El botón de la izquierda del ratón corresponde a la tecla de **ENTER** del teclado. El botón de la derecha del ratón corresponde a la tecla de **TAB** del teclado. Si tienes instalado tanto un ratón como un joystick, puedes elegir uno de los dos como tu control, manteniendo pulsada la tecla de **CTRL** mientras pulsas o bien **m** para el ratón o **j** para el joystick. También puedes recalibrar el joystick, si encuentras que el cursor se va flotando por la pantalla, centrándolo y pulsando **CTRL j**.

Los controles del teclado

Todos los verbos que se usan en el juego se pueden también seleccionar usando el teclado. Cada una de las siguientes teclas corresponde a un verbo. Pulsar la tecla apropiada una sola vez equivale a mover el cursor sobre el verbo y pulsar el botón de control. La siguiente guía señala la correspondencia entre letras y verbos:

G Dar	**P** Coger	**U** Usar
O Abrir	**L** Mirar	**S** Empujar
C Cerrar	**T** Hablar con	**Y** Tirar

1-6—Para seleccionar de entre las alternativas de diálogo en una conversación.

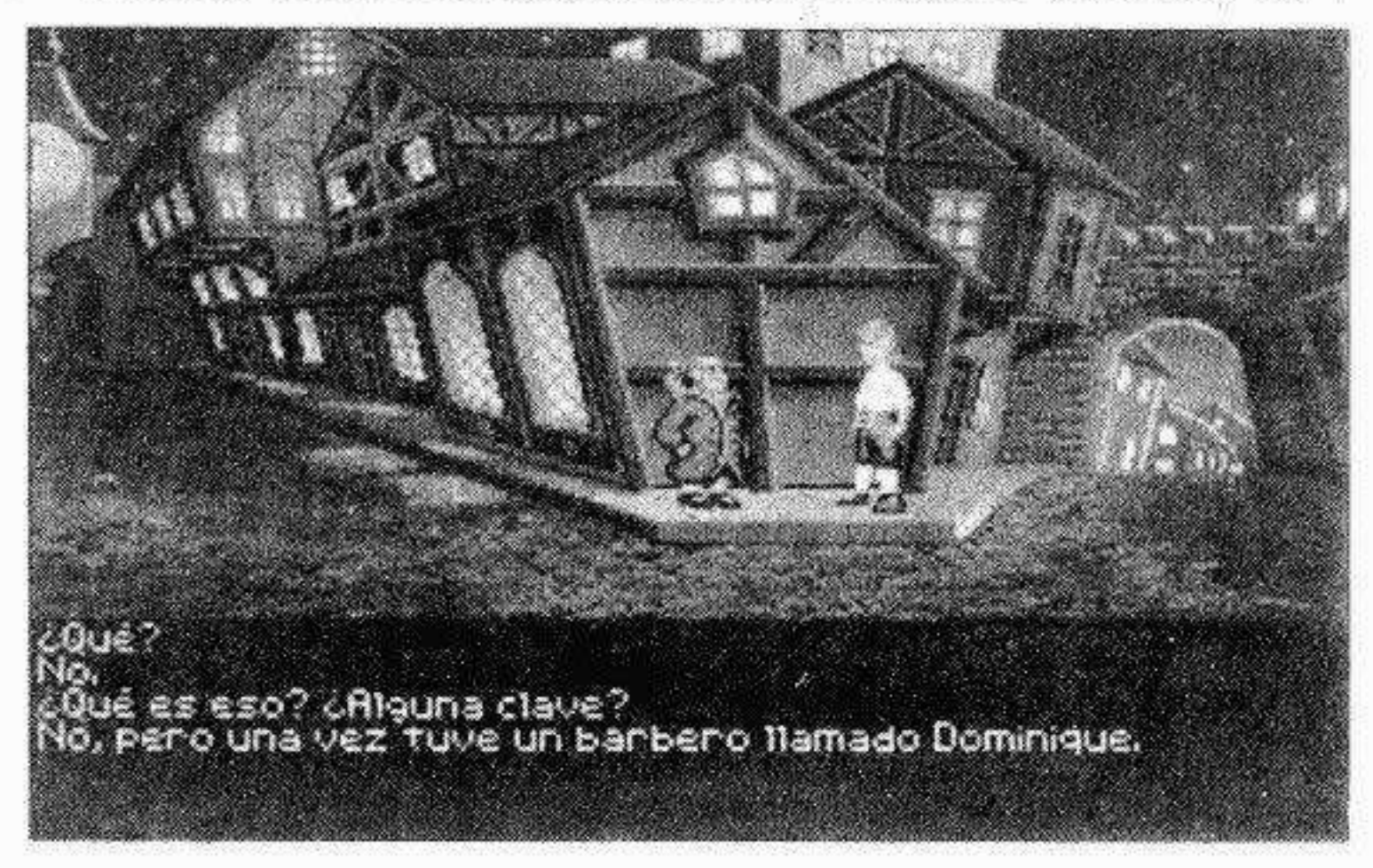
El juego

Tras la secuencia de títulos y la introducción del juego, Guybrush conocerá al vigía oficial de Mêlée Island. Una vez haya terminado su conversación, Guybrush bajará al muelle de la entrada del pueblo de Mêlée. Podrás empezar a controlar las acciones de Guybrush en cuanto llegue al muelle. La pantalla está dividida en las siguientes secciones:

1 La **ventana de animación** ocupa la mayor parte de la pantalla y es donde se llevará a cabo la acción animada. Muestra una imagen, tipo cámara, de la habitación o sitio donde se encuentra en ese momento el personaje principal. Los diálogos mantenidos entre los personajes, al igual que los mensajes relacionados con el juego también aparecerán aquí.

2 La **línea de mensajes** se encuentra directamente debajo de la ventana de animación. Esta línea se utilizará para construir frases que indicarán la acción que ha de tomar Guybrush. Una frase consta de un **verbo** (una palabra de acción) y en uno o dos **nombres** (objetos). Un ejemplo de una frase que se podría construir en la línea de frases sería "Usar pala con arena". Las palabras de enlace tal y como "en" o "con" serán insertadas automáticamente por el programa.

3 Los **verbos** deben seleccionarse entre las palabras que figuran en las columnas debajo de la línea de mensajes. Para poder seleccionar un



verbo, sitúa el cursor encima de la palabra y pulsa el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Los verbos se iluminarán con un color llamativo cuando aparezca una utilización obvia en la ventana de animación. Por ejemplo, cuando Guybrush se encuentra cerca de una puerta que se pueda **abrir**, si sitúas el cursor en la puerta, se iluminará el verbo Abrir. Si pulsas el botón **derecho** del ratón/joystick o la tecla **TAB** (para emular el botón de la derecha) se ejecutará el verbo iluminado con el objeto; es decir, en este caso se abrirá la puerta. Pero recuerda: aunque el verbo esté iluminado, no significa que ese sea el único verbo que sirva para usar con ese objeto. ¡Prueba también con otros verbos!

4 El **inventario** es la zona que se encuentra a la derecha de los verbos. Al comenzar el juego, el inventario estará vacío. Cuando le entreguen un objeto a Guybrush o cuando lo coja por sí mismo durante el juego, el objeto se añadirá al inventario. No hay ningún límite referente al número de objetos que Guybrush puede llevar consigo (después de todo, ¡es joven y fuerte!). Cuando haya más de ocho objetos en el inventario aparecerá una flecha a la izquierda del listado. Usa las flechas para poder desplazar la lista hacia arriba o hacia abajo.

Los nombres (objetos) se pueden seleccionar de dos formas. Podrás seleccionar un nombre colocando el cursor sobre un objeto en la ventana de animación. Muchos objetos de la escena y todos los objetos que pueden ser utilizados tienen nombres. Si un objeto tiene un nombre aparecerá en la línea de frase cuando situes el cursor sobre él. Si no aparece un nombre para el objeto de la pantalla, sabrás que no tiene ningún significado más que el de decorar el fondo del juego. También podrás seleccionar nombres pulsándolos en el inventario.

Para controlar a Guybrush, simplemente apunta el cursor en la dirección a la que quieres que se dirija, y pulsa el botón. Ten en cuenta que Ir a es el verbo por omisión en la línea de mensajes; esto se debe a que, durante gran parte del juego, Guybrush se moverá de un sitio a otro.

"Las escenas cortas" son secuencias animadas—como las escenas de una película— que podrán darte pistas e información sobre los personajes. También se utilizan para mostrar secuencias animadas especiales como cuando Guybrush se encuentra involucrado en una pelea al "explorar" la mansión. Al ver una escena corta, no podrás dirigir la acción.

Cosas que debes probar en el pueblo de Mêlée

Observa el póster en la primera casa del muelle. Selecciona el verbo **Mirar** con el cursor pulsando el botón al izquierdo del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Fíjate que aparece en la línea de mensajes la palabra "Mirar". Sitúa el cursor sobre el poster y pulsa el botón a la izquierda del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Esto completará la frase "Mirar póster" en la línea de mensajes. Si Guybrush no se encuentra delante del póster, andará hacia él y te lo leerá.

Abre la puerta del SCUMM BAR.

Sitúa el cursor en la puerta del bar. Verás que se ilumina el verbo **Abrir**. Pulsa el botón a la derecha del ratón/joystick o la tecla **TAB** para poder abrir la puerta.

Entra en el SCUMM BAR.

Habla con cada uno de los piratas que aparezcan en la línea de mensajes dentro del bar... te darán información que puede serte útil. Lee la próxima sección titulada "Hablas con los personajes," para más información.

Habla con los cabecillas piratas sentados en la habitación adjunta. ¡Tienen buenos consejos para indicarte cómo llegar a ser un pirata!

Intenta burlar al cocinero para poder entrar en la cocina y echar un vistazo.

Una vez te encuentres en la cocina, sal al pequeño muelle... ¡quizás puedas divertirte un poco con ese pájaro!

Habla con los personajes

El juego está lleno de personajes "pintorescos," con los que puedes conversar. Cada una de las personas con las que hable Guybrush tendrá algo que decir, ¡ya sea una conversación amistosa o poco amistosa...útil o inútil! A menudo, podrás hablar con alguien en una etapa del juego y podrás volver a hablar con él más tarde para obtener información actualizada. Para hablar con alguien, sitúa el cursor sobre ese personaje y pulsa el botón al derecho del ratón/joystick o la tecla **TAB** para poder usar automáticamente el verbo **Hablar**.

Durante una conversación, tendás que seleccionar lo que ha de decir Guybrush de un listado de posibles frases que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Simplemente pulsa la frase que quieras que diga. Lógicamente, las frases de Guybrush afectarán a las respuestas de los otros personajes. Y según continúen las conversaciones, dispondrás de un nuevo surtido de posibilidades. No te preocupes, nunca te castigaremos si seleccionas la respuesta "equivocada" o cómica. Después de todo, ¡estás jugando para divertirte!

Teclas de función

Cuando usas la opción **Almacenar**, las partidas se salvarán en el directorio de tu disco duro bajo el título "SAVE.CD." Pulsa **F1** cuando quieras almacenar o cargar una partida.

Una vez aparezca la pantalla de almacenar/cargar, puedes mover el cursor y pulsar sobre **ALMACENAR, CARGAR, JUGAR** o **SALIR**, es decir, guardar, cargar, jugar o abandonar el juego. La opción de almacenar/cargar no estará disponible durante las secuencias del comienzo ni durante la ficha técnica final.

Para ALMACENAR:

Pulsa sobre la opción de **ALMACENAR**. Una lista de los juegos que has guardado hasta el momento aparecerá en las casillas que hay en la parte izquierda de la pantalla. Selecciona una casilla apuntándola con el cursor y pulsando el botón. Ahora podrás ponerle un nombre nuevo a la casilla o cambiarle el nombre que tiene usando la tecla de borrado. Pulsa el botón cuando el cursor apunte al **OK** para guardar el juego, o cuando apunte a **CANCELAR** si cambias de opinión y no deseas almacenar el juego.

Para CARGAR:

Pulsa sobre la opción de **CARGAR**. Una lista de los juegos que has salvado hasta el momento aparecerá en las casillas que hay en la parte izquierda de la pantalla. Pulsa el botón cuando el cursor apunte al **OK** para cargar el juego, o sobre **CANCELAR** si cambias de opinión y no deseas cargar el juego.

Advertencia: Si cargas un juego que guardaste anteriormente, perderás el juego que estás jugando actualmente.

Teclas de función y de mandato

Almacenar o cargar un juego	F1	
Saltar una escena corta	ESC o pulsar ambos botones del ratón/joystick	
Reiniciar el juego	F8	
Detener el juego	Barra espaciadora	
Control del sonido	Más alto	]
	Más bajo	[
Velocidad de la línea de mensajes	Más rápido	+
	Más lento	–
Activar ratón	CTRL m	
Activar joystick	CTRL j (Asegúrate de centrarlo antes).	
Finalizar el juego	ALT x o CTRL c	
Ganar el juego	CTRL w	

Nuestra filosofía sobre el diseño de juegos

Nuestra filosofía es que compras juegos para poder entretenerte y no para desesperarte cada vez que cometas un error. Por lo tanto, no detenemos el juego si metes la pata o las narices en un lugar desconocido. Aún así, te advertiremos cuando te encuentres en una situación peligrosa.

Creemos que prefieres resolver los misterios del juego explorando y descubriendo y no perdiendo múltiples vidas. También creemos que te gusta pasar el rato entreteniéndote con la historia y no tecleando sinónimos hasta dar con la palabra para un objeto correcto.

A diferencia de otras aventuras gráficas convencionales, en este juego no perderás la vida si cometes un error accidental, ni morirás por elegir un determinado objeto. Aún así, existen situaciones peligrosas donde Guybrush podrá morir, pero sólo hará falta un poco de sentido común para poder anticiparte a ellas y no una paranoia excesiva. Almacena la partida cuando creas que entras en una zona peligrosa, pero no pienses que un paso en falso acabará con tu vida. Normalmente tendrás otra oportunidad.

Algunas sugerencias

- Coge todo lo que puedas. Hay gran probabilidad de que todas esas cosas extrañas tengan un propósito.
- Si te bloqueas y no sabes cómo continuar, consulta la lista de objetos que hayas encontrado y piensa cómo podrías utilizarlos. Piensa en los lugares que hayas visitado y en la gente con la que te has encontrado. Lo más probable es que haya una pista que te volverá a encarrilar.
- Los misterios pueden resolverse de varias maneras diferentes.
- Si deseas acelerar el juego, adquiere el Libro de Pistas de Lucasfilm Games. Podrás encontrarlo en tu tienda habitual.
- Si necesitas ayuda técnica, busca en tus manuales la forma de ponerte en contacto con nosotros.

Comienzo rápido

1. Inserta el disco CD-ROM (con la cara impresa hacia arriba) en tu unidad de CD-ROM (algunas unidades requieren que primero insertes el disco CD dentro de una caja-soporte, para después insertar dicha caja en la unidad).
2. Cámbiate a tu unidad CD-ROM tecleando la letra de unidad seguida de dos puntos (por ejemplo, "D:"), y pulsando la tecla INTRO.
3. Teclea MONKEY y pulsa INTRO para comenzar el juego.
4. La versión CD-ROM de Monkey Island ofrece la posibilidad de elegir entre cinco idiomas diferentes. Elige el adecuado mediante la pulsación de la tecla TAB y, después, INTRO.

   Para elegir un idioma con el ratón, simplemente pulsa dos veces sobre el icono del lenguaje deseado.

NOTA: Monkey Island usa el sonido del CD. Para escuchar los efectos sonoros y la música, deberás conectar unos auriculares o un sistema de altavoces a la salida de audio del CD.